

iznutry.ru. Режим доступа: <http://soverhsensstvo-iznutry.ru/razvitie-kreativnogo-myshleniya>.

3. *Психология: учебник для гуманитарных вузов* / под ред. В.Н. Дружинина, 2-е изд. Санкт-Петербург: Питер, 2009.

4. *Рындак В.Г.* К вопросу о креативном образовании: состояние и направления развития / В.Г.Рындак // Известия Самарского научного центра РАН, под ред. В.П.Шорина. Самара, 2009, Т. 11, 44(3).

5. *Социальная психология: словарь* / под ред. М.Ю. Кондратьева. Москва: Речь, 2005.

6. *Хейне .П.* Экономический образ мышления / Пол Хейне. Москва: Новости, 1991.

7. *Хуторской А. В.* Развитие одаренности школьников: методика продуктивного обучения / А.В. Хуторский Москва, 2000.

8. *Шевырёв А. В.* Центра креативного мышления МАЭП [Электронный ресурс] / Шевырёв А. В. // сайт статей spkurdyumov.narod.ru Москва, 2001. Режим доступа: <http://spkurdyumov.narod.ru/shevirev.htm>.

П.С.Дорохин

МАНГА – ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ О ПОВСЕДНЕВНОСТИ

«Манга - это гимн простому человеку»

Фредерик Щодт

Художественная деятельность человека за всю свою историю претерпевала значительные изменения: появлялись новые отрасли искусства, изменялись, отрекались обществом, одни становились популярными, другие же забывались... Однако плоды тех времён дошли и до нас, не то, что сейчас.

Сегодня, в кризисное для искусства время, создаются новые отрасли художественной деятельности (картины из сухих мух, например), плоды которого умирают сразу, мгновенно, но имеют яркую вспышку при её создании – это красиво, но бессмысленно. И не придумали ничего нового, что можно было использовать и как рекламу, и как повседневность, и просто как искусство. Но есть и нечто, что соответствует этим критериям. Этот стиль пришёл к нам с востока. Он ещё молодой, многими не осознанный, но активно захватывает умы всех возрастов, так как его можно применять во всех отраслях человеческой

деятельности, и него нет границ для развития. Я говорю о рисовании в стиле манга или, как его чаще называют, аниме-стиле.

Немного об истории. Первое упоминание о стиле манга было зафиксировано ещё в XII веке. Внешне выглядело как картинки-карикатуры на повседневную жизнь монахов. Автором их был буддийский монах Тоба (другое имя – Какую). Сам термин «манга» стиль получил в XVIII веке, благодаря японским художникам Канкэй Судзуки, Санто Кёдэна, Минва Аикава и Кацусики Хокусая. Тогда слово «манга» дословно означало «гротески», «странные (или весёлые) картинки». Считается, что современное значение слова ввел мангака Ракутэн Китадзава. Мангáка – японское слово, обозначающее человека, который рисует комиксы. Вне Японии это слово обычно используется в значении «художник, рисующий мангу». Идут споры о том, допустимо ли употреблять его по-русски во множественном числе. Изначально справочный портал Грамота.ру не советовал склонять слово «манга», однако в последнее время отметил, что «судя по практике его употребления, оно выступает как склоняемое существительное» [3].

Гротеск представляет собой вид художественной образности, комически или трагикомически обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания реального и фантастического, правдоподобия и карикатуры, гиперболы и алогизма. Его роль – это намеренная карикатура на повседневность; выявление её ярких, и не очень, черт; а также это способ доставить некую радость и веселье потребителю [1]. Манга несёт порой довольно глубокий смысл, чем она собственно, существенно и отличается от комиксов, являющихся, как правило, развлекательными.

Развиваясь, манга вобрала в себя традиции укиё-э (картины обыденной жизни) и западные техники. После реставрации Мэйдзи (комплекс политических, военных и социально-экономических реформ в Японии 1868—1889 годов, превративший отсталую аграрную страну в одно из ведущих государств мира. Являлась переходом от самурайской системы управления в лице сёгуната к прямому императорскому правлению в лице императора Муцухито и его правительства), когда японский железный занавес пал и началась модернизация страны, художники также начали учиться у своих иностранных коллег особенностям композиции, пропорциям, цвету — вещам, которым в укиё-э не уделялось внимания, так как смысл и идея рисунка считались более важными, нежели форма. В период 1900—1940 г. манга не носила роль значимого социального

явления, была скорее одним из модных увлечений молодежи. Манга в своём современном виде начала становление во время и особенно после Второй мировой войны. Большое влияние на развитие манги оказала европейская карикатура и американские комиксы, ставшие известными в Японии во второй половине XIX, особенно после Второй Мировой войны.

Во время войны манга служила пропагандистским целям, печаталась на хорошей бумаге и в цвете. Её издание финансировалось государством (неофициально её называют «токийская манга»). После окончания войны, когда страна лежала в руинах, на смену ей пришла т. н. «осакская» манга, издававшаяся на самой дешёвой бумаге и продававшаяся за бесценок. Именно в это время, в 1947 году, Осаму Тэдзука выпускает свою мангу «Shin Takarajima» («Новый Остров сокровищ»), разошедшуюся фантастическим для совершенно разорённой страны тиражом в 400 000 экземпляров. Этой работой Тэдзука определил многие стилистические составляющие манги в её современном виде. В ней впервые были использованы звуковые эффекты, крупные планы, графическое подчёркивание движения в кадре – словом, все те графические приёмы, без которых нынешняя манга немыслима. «Новый Остров сокровищ» и более поздний «Astro Boy» стали невероятно популярны. За свою жизнь Тэдзука создал ещё множество работ, приобрёл учеников и последователей, развивших его идеи, и сделал мангу полноправным (если не основным) направлением массовой культуры, особенно японской [4, 5].

Как было сказано выше, манга – это стиль написания рисованных историй. Эти истории бывают написаны как для детей, так и для взрослых, потому что манга доступна всем и каждому. Она проста; она оригинальна, так как у каждого автора свой стиль написания истории; она неповторима. Рисунки могут быть, как детскими зарисовками, весёлыми карикатурами, невероятно реалистичными картинками, так и шедеврами графической деятельности. Это уже два перечисленных плюса. Также она легко усваивается и копируется. Многие художники, которые хотят быстрее научиться рисовать в стиле манга могут просто перерисовывать уже нарисованные изображения, чтобы быстрее понять и усвоить стиль каждого автора. В манга, или аниме-стиле, могут быть, оформлены обложки книг, реклама, различная атрибутика и даже лицо компании.

Что касается отрицательных качеств, так их, пожалуй, не очень много, но они существенные. Первое – это эротика. Манга затрагивает различные спек-

тры человеческой жизни, начиная от детсадовской литературы, заканчивая учебниками различной тематики. В этот перечень попадают и эротические журналы. Второе, что следует отметить, это то, что манга и аниме стиль ещё очень молодой и пока не очень прижился в серьёзной среде людской жизни. Однако он успешно к этому идёт. И последнее – это плагиат. Копирование чужого творчества и выдача его как результат своей работы [2].

Манга и аниме стили вполне готовы для распространения в массы, что они, собственно говоря, и делают. В книжных магазинах присутствуют книги, обложки которых уже оформлены в данном стиле. Чаше их встречаются учебники по рисованию манги и аниме. Всё чаще по аниме-сериалам и аниме-фильмам делают официальный перевод и дубляж, в том числе и в России.

Манга распространена значительно шире, чем аниме, что и понятно: ведь манга – готовый сценарий для экранизации. В самой России не менее десяти организаций, которые переводят и издают мангу. Екатеринбургское издательство «Фабрика комиксов» выпускает журнал «MNG», в котором публикуются манга-истории русских художников.

Таким образом, стиль манга, или аниме, может быть использован как в повседневной жизни человека, так и употребляться в серьёзной профессиональной сфере общества.

Несмотря на критику, манга были и остаются одним из важнейших элементов современной японской культуры. Многие манга переведены, получили признание и продолжают привлекать читателя в странах Запада. Они оказывают влияние на западные комиксы, так же как гравюры укиё-э в свое время вдохновляли многих европейских художников 19-20 вв., таких как Ван-Гог, Лотрек и Маттис.

Библиографический список

1. *Гротеск* Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Гротеск>.
2. *Деркач Ф.* Манга. Отличительные особенности [Электронный ресурс] / Ф.Деркач // Вестник Иркутского государственного университета 2003 № 3. Режим доступа: <http://www.susi.ru/manga>.
3. *Манга* Википедия [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/манга>.

4. Тэдзука Осаму Википедия [Электронный ресурс] Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Тэдзука_Осаму.

5. Тэдзука Осаму [Электронный ресурс] // Официальный сайт Тэдзука Осаму. Режим доступа: <http://tezukaosamu.net/jp/>.

Д.Е.Евсеева, Н.С.Аганина

ПРОБЛЕМА РАЗРЫВА РЕАЛЬНОГО И ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В РОССИИ

В сентябре 2011 года на фестивале Design act в Москве категорично утверждалось, что «в России не развивается промышленный дизайн» [2]. Высказывают также мнение, что в индустрию рекламы зачастую идут люди творческие, но не знакомые с работой дизайнера. В связи с этим на первый план попадают различные красивые безделушки, но не рекламируемый товар [5]. Соответственно, возникает вопрос, что повлекло за собой столь сильный разрыв дизайна в теории и на практике и так ли безнадежно положение дизайнеров в России.

На наш взгляд, можно выделить следующие причины разрыва теоретического и практического дизайна в России:

а) Исторические

Предпосылками к проблеме разрыва можно считать изоляцию советских дизайнеров от остального мира и абсолютизацию ценностей промышленной индустрии в ущерб искусству [7]. Дизайн в СССР находился в двусмысленном положении: с одной стороны, он был включен в систему производства, а с другой – изгонялся из системы ценностей советского человека [4], поэтому апогеем дизайна был треугольный пакет для молока.

После распада Советского Союза дизайнеры повернулись к западным направлениям вместо того, чтобы разрабатывать или продолжать свое. Как отмечает А. Зиновьев: «дизайн – это не только экономика функции, но и экономика знака... СССР проиграл не в экономике, а в первую очередь в смыслах, в которые дизайн так и не был включен. И, похоже, современная Россия повторяет эту ошибку» [1, с.451-452]. Экономический спад 1990-х привёл к появлению большого количества неквалифицированных дизайнеров, что также не способствовало развитию практического дизайна.